

A	C
	D

www.acdproduzioni.com
info@acdproduzioni.com

Mettiamoci in mostra

La scuola diventa un museo

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Le esposizioni museali rappresentano, soprattutto negli ultimi anni, un mezzo attraverso cui estendere il valore educativo e formativo della cultura a tutti i cittadini. Se in passato il museo poteva rappresentare un luogo esclusivo per gli addetti ai lavori o per imporre valori estetici prestabiliti, oggi le istituzioni museali tendono ad organizzare eventi e mostre allo scopo di stimolare il senso critico di ogni visitatore, specialmente dei più giovani, a prescindere dal suo grado di preparazione. Per rendere possibile tutto questo è necessario accompagnare lo spettatore nella visita museale suggerendo – non imponendo – il giusto percorso, mentale e percettivo, da seguire. In questo senso, organizzare un evento di videoarte o una mostra sulla statuaria nel mondo antico non significa esporre oggetti inerti e decontestualizzati, ma interrogarsi su cosa comunicare ai visitatori (tenendo presente la loro “varietà culturale”) e sui modi tramite i quali mostrare il materiale espositivo: in altre parole, bisogna stabilire cosa mostrare, con l’ausilio di quali strumenti (luci, video-installazioni, personale museale e guide, cataloghi) e a quale punto del percorso museale. In questo modo è possibile conferire ai materiali esposti una nuova vita, eliminare la distanza tra essi e gli spettatori e andare incontro alle richieste e ai bisogni dei più giovani, il cui modo di conoscere il mondo è sempre più legato alla multimedialità.

Il progetto “Mettiamoci in mostra” metterà gli studenti nelle condizioni di organizzare un evento museale, i cui contenuti e modalità espositive saranno scelti dagli studenti stessi in conformità agli argomenti trattati nel loro percorso didattico e ai loro interessi culturali, tenendo conto inoltre di altre esperienze laboratoriali.

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di scuola primaria e secondaria di primo grado. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 40. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell’articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

In una prima fase, le lezioni avranno lo scopo di introdurre gli studenti alla varietà di eventi e attività legati al museo, mettendo temporaneamente da parte la semplice mostra o visita guidata. I ragazzi, impegnati in una serie di dibattiti, verranno spinti ad interrogarsi su cosa voglia dire “fare cultura” e su quali esperienze vorrebbero che i musei offrissero. Parallelamente, mediante lezioni frontali, saranno proposte alcune soluzioni “non convenzionali” per l’allestimento di una mostra (video-installazioni, performance live, drammatizzazioni ecc.).

In una seconda fase, di taglio più laboratoriale, la classe verrà suddivisa in gruppi di lavoro. Ciascuno, sotto la guida degli esperti, e tenendo conto degli argomenti affrontati nelle lezioni precedenti, dovrà partire da una tematica o da un insieme di materiali musealizzabili (prodotti o meno dagli studenti) e presentare in maniera competitiva un’idea di progetto per una mostra o un evento.

Nella fase finale del progetto, infine, la classe dovrà cimentarsi nella realizzazione di una mostra o di un evento museale. Sarebbe preferibile che la mostra fosse organizzata sulla base di materiali prodotti dai ragazzi nell’ambito di altre attività organizzate dalla scuola, ad esempio documentando una visita a un luogo di interesse culturale o archeologico. L’evento finale si terrà nei locali scolastici in occasione di una cerimonia aperta a tutti, genitori, studenti e figure istituzionali.

Durante lo svolgimento delle lezioni, si valuterà la possibilità di servirsi inoltre delle più recenti metodologie di tipo educativo, soprattutto del *Cooperative Learning* (modelli *Peer-Tutoring* e *Group-Investigation*).

Mettiamoci in mostra

La scuola diventa un museo

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto ha una durata di 30 ore.

Gli orari degli incontri saranno stabiliti tenendo conto delle esigenze della scuola.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

Pubblica la scuola

Come scrivere un libro e pubblicarlo

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Nonostante l'utilizzo sempre più imponente di supporti digitali in ambito editoriale, i procedimenti che si celano dietro la pubblicazione di romanzi, raccolte e cataloghi rimangono egualmente complessi, più di quanto si immagina quando consultiamo un libro, un e-book appena scaricato o un blog on-line. La rivoluzione informatica ha apportato numerosi cambiamenti al mondo dell'editoria, sia essa legata all'informazione o all'entertainment, ed è spesso difficile distinguere la verità dalla menzogna, l'autenticità dalla contraffazione. Il prodotto finito di un progetto editoriale è frutto di numerose scelte, che modificano la sua forma al di là dei suoi contenuti, e questo impone, specialmente alle nuove generazioni, di imparare a fare un uso consapevole dei testi consultati, sviluppando validi strumenti per interpretare il mondo circostante.

Il progetto "Pubblica la scuola" si propone di preparare gli studenti alla realizzazione di un prodotto editoriale, facendo conoscere loro le varie fasi che precedono la pubblicazione di un libro o di una pagina web (dall'individuazione di un target di riferimento all'impaginazione fino alla fase di stampa). Il corso si soffermerà su alcuni prodotti editoriali, in particolare su quelli più diffusi tra le giovani generazioni. Il prodotto finale consisterà in una raccolta cartacea di materiali scritti o grafici prodotti dagli studenti stessi. In questo modo, essi scopriranno che, in un testo, oltre al contenuto, esistono molti altri linguaggi che concorrono al prodotto finale.

Durante lo svolgimento delle lezioni, si valuterà la possibilità di servirsi inoltre delle più recenti metodologie di tipo educativo, soprattutto del *Cooperative Learning* (modelli *Peer-Tutoring* e *Group-Investigation*).

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di scuola secondaria di primo e secondo grado. Per quanto riguarda gli istituti superiori di secondo grado, pur essendo applicabile a qualsiasi indirizzo, il progetto è rivolto soprattutto a quelli di orientamento umanistico ed artistico. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 40. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

In una prima fase, le lezioni avranno lo scopo di introdurre gli studenti al mondo dell'editoria, attraverso lezioni frontali ed esposizione di materiale multimediale. Si tratterà in primo luogo dei supporti classici (libri cartacei, quotidiani e riviste), e successivamente ci si concentrerà sulle svariate risorse offerte dal web (p. es. enciclopedie *open-source*, come Wikipedia, e blog). Attraverso i primi incontri conoscitivi, inoltre, gli esperti valuteranno le attitudini e le competenze degli studenti al fine di creare i contenuti più adatti (racconti brevi, componimenti poetici, materiale fotografico, disegni) per la realizzazione del prodotto finale.

Nella seconda fase, gli studenti saranno impegnati in attività laboratoriali. Essi saranno raggruppati in "redazioni", ciascuna delle quali dovrà scegliere un argomento su cui concentrarsi e il tipo di supporto da utilizzare per la pubblicazione. Le loro idee saranno sviluppate passo dopo passo attraverso la scelta dei metodi di impaginazione, dei vari parametri di stampa e di caratteristiche formali (come font, colori, ecc.), fino ad arrivare all'ideazione di un prodotto editoriale.

Nella terza e ultima parte, infine, l'intera classe si concentrerà sullo sviluppo del prodotto finale. Gli studenti potranno scegliere se realizzare un catalogo di opere d'arte visiva o una raccolta di opere scritte. Il prodotto finito sarà editato e stampato, così da essere presentato dai ragazzi in occasione di un evento finale a cui potranno prendere parte gli altri studenti, docenti, figure istituzionali.

Pubblica la scuola

Come scrivere un libro e pubblicarlo

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto ha una durata di 30 ore.

Gli orari degli incontri saranno stabiliti tenendo conto delle esigenze della scuola.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

School of Doc

Nuovi media per una nuova scuola

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Negli ultimi anni, l'infiltrazione capillare dei nuovi media nella vita quotidiana, e in particolare il ruolo preponderante del web nella strutturazione della vita sociale, ha contribuito ad ampliare il dibattito riguardante i modi di "produrre" cultura e i mezzi attraverso cui veicolare contenuti di valore culturale. Il linguaggio audiovisivo e il web, infatti, sono sempre più utilizzati nell'ambito della divulgazione scientifica per la loro efficacia comunicativa e come mezzi privilegiati per parlare ai più giovani. Se, in precedenza, la possibilità di diffondere idee su larga scala era riservata alla televisione, all'editoria, al sistema scolastico, oggi tale possibilità si è estesa notevolmente. Questo nuovo scenario, in cui all'individuo è richiesto di abbandonare il ruolo di semplice fruitore, si presenta particolarmente critico per la crescita degli individui in età adolescenziale, per i quali il linguaggio dei prodotti audiovisivi e il web costituiscono sia importanti mezzi per relazionarsi con il mondo circostante sia potenziali supporti educativi.

Il progetto "School of Doc" offre la possibilità di accompagnare i ragazzi nello scenario appena descritto, fornendo loro i mezzi per realizzare e diffondere un prodotto audiovisivo di natura divulgativa e di qualità, sotto forma di documentario, reportage, ricostruzione drammatizzata. Ciò allo scopo di sensibilizzare i ragazzi ad un uso consapevole delle nuove tecnologie, di potenziare le loro abilità di ricerca e di elaborazione di informazioni di qualsiasi ambito disciplinare, per poi utilizzarle a fini divulgativi, e di conoscere più a fondo le regole e le caratteristiche dei linguaggi audiovisivi.

Durante lo svolgimento delle lezioni, si valuterà la possibilità di servirsi inoltre delle più recenti metodologie di tipo educativo, soprattutto del *Cooperative Learning* (modelli *Peer-Tutoring* e *Group-Investigation*).

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di scuola secondaria di primo e secondo grado. Per quanto riguarda gli istituti superiori di secondo grado, pur essendo applicabile a qualsiasi indirizzo, il progetto è rivolto soprattutto a quelli di orientamento umanistico. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 40. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

In una prima fase, le lezioni avranno lo scopo di introdurre gli studenti al mondo della divulgazione scientifica e della produzione audiovisiva, attraverso lezioni frontali ed esposizione di materiale multimediale. Parallelamente verrà scelto un argomento, afferente ad un settore disciplinare di carattere storico o letterario, su cui basare il prodotto finale. Allo stesso modo verranno considerati i tipi di prodotto audiovisivo più adatti per esporre tale argomento e più congeniali agli studenti partecipanti.

In una seconda fase, le nozioni e i temi trattati nelle lezioni precedenti saranno sviluppati attraverso una serie di attività laboratoriali, creando diversi gruppi di lavoro e sottoponendo ai ragazzi problemi riguardanti l'ideazione e la progettazione di un prodotto audiovisivo a scopo divulgativo. Ciò allo scopo di abituare gli studenti a situazioni di *problem solving* e a lavorare in gruppo sfruttando le potenzialità dei singoli.

Nella terza e ultima fase del progetto, i ragazzi saranno guidati dagli esperti nella realizzazione del prodotto finale, simulando le attività di una società di produzione professionale. I ragazzi prenderanno parte a una vera e propria produzione audiovisiva curandone tutte le fasi realizzative, dalla ricerca delle fonti al trattamento delle informazioni ottenute, dal testo alla regia, dalla performance in video al montaggio. Gli allievi saranno guidati attraverso lezioni di approfondimento nei diversi settori professionali. Il prodotto finito potrà, infine, essere proiettato in occasione di un evento finale aperto a tutti, genitori, studenti e figure istituzionali.

School of Doc

Nuovi media per una nuova scuola

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto ha una durata di 30 ore.

Gli orari degli incontri saranno stabiliti tenendo conto delle esigenze della scuola.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

Riscrivere la storia

Alla scoperta delle scritture antiche e dei miti del passato

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Il bisogno di comunicare tramite la scrittura è strettamente legato allo sviluppo delle prime civiltà. A prescindere dagli scopi di un testo scritto, che si tratti di un'opera letteraria o di un contratto commerciale, di un testo liturgico o della nota di un burocrate, esso offre la possibilità di trasmettere una grande quantità di informazioni in poco spazio, informazioni capaci di trascendere il tempo e di imprimersi in maniera duratura nella memoria dell'uomo. Poiché oggi, rispetto al passato, nell'era della digitalizzazione globale, il valore e le modalità della comunicazione scritta sono profondamente mutate, immergersi nella millenaria storia dei sistemi di scrittura può permettere alle nuove generazioni di scoprirne le potenzialità e di farne così un uso più creativo. Comprendere i meccanismi di svariati sistemi di scrittura, dall'alfabeto latino ai caratteri cinesi, passando per articolati sistemi ideografici (emoticon, emoji), significa scoprire il passato e comprendere il presente con un approccio interculturale.

Il progetto "Riscrivere la storia" offre agli studenti la possibilità di cimentarsi nella comprensione e nell'uso creativo di sistemi di scrittura antichi e moderni, di familiarizzare con i supporti scrittori utilizzati nell'antichità e del tutto estranei al nostro modo di concepire la parola scritta (tavolette in terracotta, pergamena, papiro, seta, ecc.), e dunque di intendere la cultura e il pensiero. I ragazzi saranno coinvolti in laboratori pratici e lezioni frontali, tenuti da esperti del mondo antico, in cui verrà dato lo stesso peso al sapere e al saper fare. Durante lo svolgimento delle lezioni, si valuterà la possibilità di servirsi inoltre delle più recenti metodologie di tipo educativo, soprattutto del *Cooperative Learning* (modelli *Peer-Tutoring* e *Group-Investigation*).

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di scuola primaria e secondaria di primo grado. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 40. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Il corso si articolerà in tre percorsi, ognuno dei quali si concentrerà su una precisa area geografica del mondo antico: il Mediterraneo greco-romano; l'Egitto e il Vicino Oriente; la Cina. Ciascun percorso prevede delle lezioni frontali preliminari (corredate di materiale fotografico e video), in cui verranno analizzati i contesti storico-culturali e ideologici che hanno portato le diverse società all'utilizzo di differenti sistemi grafici (alfabeti, ideogrammi, logogrammi, ecc.), mostrando come l'uomo abbia saputo trovare diverse soluzioni in risposta all'esigenza di produrre una forma di comunicazione scritta. I contenuti delle lezioni teoriche, oltre a fornire una visione interculturale della nascita dei sistemi di scrittura nel mondo antico, sono propedeutici alle attività laboratoriali, durante le quali gli studenti scriveranno su vari supporti (terracotta, carta di riso) con gli strumenti adeguati (bacchette, pennelli), applicando, seppur in maniera introduttiva, le regole di scrittura delle lingue antiche e cimentandosi nella creazione di opere originali. Le ultime lezioni saranno dedicate all'organizzazione di un piccolo evento, aperto agli altri studenti dell'istituto, docenti, genitori, durante il quale i ragazzi mostreranno i loro lavori e ne esporranno le fasi di realizzazione e i contesti storici di riferimento.

Riscrivere la storia

Alla scoperta delle scritture antiche e dei miti del passato

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto ha una durata di 30 ore.

Gli orari degli incontri saranno stabiliti tenendo conto delle esigenze della scuola.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

Daily news

Fare giornalismo nell'era del digitale

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Con l'avvento del giornalismo online, la figura del giornalista è cambiata radicalmente, così com'è cambiato il tradizionale modo di fare informazione. Scrivere e raccontare di fatti accaduti non è più appannaggio esclusivo di una categoria professionale, in una redazione. La figura del "Writer" e del "Blogger", non necessariamente legata ad una testata giornalistica, e la moltiplicazione delle notizie e delle fonti che Internet ha permesso in pochissimi anni, necessitano di strumenti ad hoc per essere decifrate e ben interpretate. Il modulo si propone non solo di fornire competenze legate ai nuovi linguaggi e ai nuovi strumenti che il "giornalismo immediato" richiede (uso dello smartphone, del computer, del montaggio e lo speech, il cronista di strada), ma anche di sensibilizzare gli allievi per permettere loro di orientarsi nella giungla delle informazioni online, tra cattiva informazione, false notizie e il ruolo dei social come cassa di risonanza tra giovani e adolescenti.

L'obiettivo finale è la gestione di un blog del gruppo di lavoro coinvolto, ognuno con un proprio ruolo, dall'editor al videomaker. Il nostro progetto che si propone di avvicinare gli studenti alla realtà territoriale che li circonda e si compone di tre moduli: il telegiornale, giornalismo sul web e l'inchiesta e il reportage.

Partendo dall'esigenza di combattere la dispersione scolastica e conoscere da vicino i fenomeni di disagio sociale del contesto di appartenenza, l'intervento intende dotare gli studenti di capacità di osservazione critica, analisi delle problematiche, per poterle poi raccontare attraverso il linguaggio giornalistico. Un approccio descrittivo e multimediale permetterà ai giovani alunni di ricostruire la realtà senza subirla passivamente dai mass media, diventando essi stessi interpreti dei disagi sociali della comunità. La centralità che gli alunni acquistano nel processo di comunicazione, acquisendo strumenti e competenze differenti, in un ambito a loro perfettamente familiare come la scuola, rappresenta uno stimolo emotivo che richiama i valori di gruppo e appartenenza, ritrovando così nell'istituzione scolastica un punto di riferimento (e di riconoscimento) importante. La lotta alla dispersione scolastica passa anche dall'avvicinare i ragazzi ad un modello di scuola "moderna e multimediale", con approcci e metodologie pratiche ed interattive in grado di sviluppare negli studenti senso di cittadinanza e protagonismo all'interno dei luoghi e degli spazi che abitualmente frequentano.

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di età compresa tra i 13 e i 18 anni. Per quanto riguarda gli istituti superiori di secondo grado, pur essendo applicabile a qualsiasi indirizzo, il progetto è rivolto soprattutto a quelli di orientamento tecnico pubblicitario, e a quelli di tipo umanistico. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 40. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Il gruppo di lavoro sarà coinvolto nella gestione di un blog d'informazione e la comunicazione di quest'ultimo attraverso i canali social. Ad ogni allievo sarà assegnato un ruolo che dovrà portare avanti per tutta la durata del modulo. Il blog sarà costantemente aggiornato con nuove notizie dai ragazzi, approfondimenti, video interviste e foto.

Il gruppo sarà diviso in diversi comparti in relazione al tipo di prodotto che andranno a realizzare.

I tecnici a disposizione saranno due; un giornalista con grande esperienza redazionale e televisiva e un tecnico all'audiovisivo specializzato in riprese e montaggio. Le due figure lavoreranno in sincrono ai due aspetti fondamentali; la fase di scrittura e quella di produzione. I ragazzi avranno una prima fase di formazione sulle tecniche giornalistiche, sui linguaggi della comunicazione, sulla scrittura e la logica dell'info-tainment. Il comparto tecnico imparerà le tecniche di ripresa e montaggio, la color correction e il sound mixing.

Daily news

Fare giornalismo nell'era del digitale

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto può essere articolato in diverse modalità di fruizione; corso Fast di 30 ore, corso Intro di 60 e corso Pro di 90 ore.

Il prodotto finale cambia rispetto al numero di ore del corso scelto. Gli incontri saranno distribuiti venendo incontro alle preferenze dei docenti.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

In scena

Laboratorio teatrale di recitazione e regia

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Il teatro è il linguaggio più completo attraverso cui comunicare. L'allievo è immerso nelle dinamiche che agiscono all'interno del percorso teatrale, impara ad analizzare i contesti attraverso approfondimenti psicologici, linguistici, mnemonici e filologici applicando teorie e tecniche della drammaturgia.

Il Laboratorio di Teatro è un corso innovativo perché utilizza il linguaggio teatrale come materia scolastica e di approfondimento. Attraverso esercizi e lezioni sulla drammaturgia, sulla recitazione, sulle basi della psicologia, della letteratura e della storia dello spettacolo, gli allievi saranno protagonisti attivi e critici su tematiche fondamentali del loro vivere quotidiano. Alla fine del corso gli allievi metteranno in scena uno spettacolo teatrale – di tipo Teatro OFF – che sarà registrato e accostato all'offerta teatrale delle varie scuole che aderiranno.

In pratica le diverse scuole impegnate potranno realizzare un vero e proprio cartellone teatrale inedito e autentico perché frutto solo delle loro suggestioni, lontani dalle speculazioni economiche che dominano la scena teatrale professionistica.

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di età compresa tra i 13 e i 18 anni. Per quanto riguarda gli istituti superiori di secondo grado, pur essendo applicabile a qualsiasi indirizzo, il progetto è rivolto soprattutto a quelli di orientamento tipo artistico e umanistico. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 25. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

I ragazzi saranno di fronte ad una vera e propria produzione teatrale curandone tutte le fasi, dal testo alla messa in scena, dalla recitazione alla scenografia. Gli allievi saranno guidati attraverso lezioni di approfondimenti di tecniche teatrali nei diversi settori professionali.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Il modulo produrrà un vero e proprio spettacolo di teatro OFF, a basso budget, che punta all'essenza. Gli allievi realizzeranno il loro spettacolo teatrale utilizzando "i contenuti" più che gli arzigogoli della messa in scena, lavorando ad un'idea di "teatro povero" che si basa sulla proposta culturale più che sugli effetti speciali.

I ragazzi potranno scegliere di scrivere un testo inedito o di arrangiare un testo del teatro classico, moderno o contemporaneo, purché sia un testo di uno dei maggiori autori di questa nobile arte.

I docenti sono professionisti che lavorano nell'ambito teatrale e insegnanti di terapie legate alle discipline coreutiche. Il gruppo di lavoro viene introdotto alle varie discipline del teatro e diviso per caratteristiche, lavorando ad un'unica messa in scena. Così si formeranno gruppi di attori, gruppi di drammaturghi e registi, di tecnici, scenografi, musicisti e produttori esecutivi.

Il nostro corso introduce un livello ulteriore di apprendimento, lontano dalla sterile lezione monotematica. Attraverso i briefing creativi, i momenti di ricerca stilistica e storica, l'analisi drammaturgica dei temi presi in esame e l'introduzione di tecniche di prossemica e utilizzo del corpo, l'allievo raggiunge consapevolezza di sé e dei propri mezzi intellettuali e fisici mettendo in atto una rilettura del suo tempo in cui lui diventa protagonista.

Alla fine del corso i ragazzi porteranno in scena in un posto preciso della scuola, lo spettacolo a cui hanno lavorato, curandone tutti gli aspetti creativi, estetici e logistici.

Lo spettacolo verrà ripreso e andrà a far parte di un database video di spettacoli delle diverse scuole che aderiscono al progetto e usato per scopi divulgativi e culturali tanto da formare una vera e propria "offerta teatrale" direttamente dai ragazzi delle scuole.

In scena

Laboratorio teatrale di recitazione e regia

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto può essere articolato in diverse modalità di fruizione; corso Fast di 30 ore, corso Intro di 60 e corso Pro di 90 ore.

Il prodotto finale cambia rispetto al numero di ore del corso scelto. Gli incontri saranno distribuiti venendo incontro alle preferenze dei docenti.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

“Il teatro c’è ogni volta che un attore parla e uno spettatore ascolta” è questo l’obiettivo principale e l’assioma fondante del corso. Per le prove occorre una sala spaziosa con una buona acustica. Per lo spettacolo finale sarà scelto un posto preciso dello spazio scolastico che verrà deciso durante i briefing della compagnia.

Cinema studio

Teorie e tecniche del linguaggio cinematografico

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

Il Laboratorio di Cinema è uno dei nostri più acclamati e innovativi progetti per le scuole, pensato appositamente per i ragazzi e che vanta già decine di prodotti in scuole della Campania e del sud Italia. Il progetto intende anzitutto rendere i ragazzi protagonisti di un percorso dinamico, in cui loro stessi possano esprimere idee che, grazie al linguaggio cinematografico, vengono espresse un prodotto filmico realizzato da loro stessi con l'ausilio di esperti in grado di formare l'allievo in tutte le fasi della produzione; sceneggiatura, regia, recitazione, scenografia e costumi, produzione, ripresa e montaggio. , in questo modo, diviene una sintesi efficace e coinvolgente del loro pensiero. Così facendo i ragazzi lavorano alla costruzione di una produzione filmica che racconti – attraverso il loro linguaggio – una storia frutto di fantasia ed immaginazione imparando a conoscere le tecniche cinematografiche e a metterle in pratica per la costruzione del film di cui essi saranno gli assoluti protagonisti, davanti e dietro la macchina da presa.

I prodotti possono essere diversi: cortometraggio, mediometraggio o web-series e spaziare in tutto lo spettro dei generi; fiction, documentario, reality, dossier, mockumentary

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di età compresa tra i 13 e i 18 anni. Per quanto riguarda gli istituti superiori di secondo grado, pur essendo applicabile a qualsiasi indirizzo, il progetto è rivolto soprattutto a quelli di orientamento tecnico pubblicitario, ai licei artistici e a quelli di tipo umanistico. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 40. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Dopo una prima fase di lezioni approfondite sul linguaggio filmico, sulla ripresa, la recitazione e la regia, i ragazzi cominciano una serie di brain-storming in cui viene decisa la tematica da trattare, il linguaggio e la forma; le proposte di ogni singolo ragazzo vengono dibattute e divengono chiari gli argomenti focali del film.

Il gruppo viene diviso in piccoli comparti che lavorano simultaneamente alla produzione occupandosi di fasi diverse; gli sceneggiatori lavorano alla stesura del soggetto e della sceneggiatura, gli attori affrontano un percorso formativo e caratterizzano i vari personaggi, il gruppo di produzione e regia sviluppa gli storyboard e suddividono le varie scene creando un piano di lavorazione, il cast tecnico lavora alla scenografia, al costume, al trucco, alle riprese, alle luci, al backstage.

Secondo il calendario stabilito dalla produzione, si programma la parte alla produzione del film. Al termine di ogni giornata di riprese, il gruppo si riunisce per valutare come sta procedendo il lavoro, rivedendo le scene girate e programmando eventuali modifiche da inserire in corso d'opera fino al montaggio e alla colonna sonora.

Cinema studio

Teorie e tecniche del linguaggio cinematografico

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto può essere articolato in diverse modalità di fruizione; corso Fast di 30 ore, corso Intro di 60 e corso Pro di 90 ore.

Il prodotto finale cambia rispetto al numero di ore del corso scelto. Gli incontri saranno distribuiti venendo incontro alle preferenze dei docenti.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

Broadcasting school

La televisione al servizio della cultura

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

“Broadcasting School” è un progetto ambizioso che punta a realizzare una vera e propria emittente televisiva che trasmette via web, impiegando gli allievi come organizzatori, autori e produttori dell’intera “macchina televisiva”. Il progetto prevede 4 moduli da 30 ore in cui i ragazzi imparano, scegliendo il loro campo d’interesse, teorie e tecniche specifiche della produzione, cooperando fino a realizzare i contenuti per il palinsesto.

I 4 moduli specializzano i ragazzi in 4 differenti settori: news, cinema, produzione televisiva e social media. In questo modo l’emittente vive per tutto la durata del corso (120 ore) producendo in maniera sistematica e programmata edizioni del TG, serie per il web di fiction, talk show, documentari, reportage o cortometraggi. Ogni gruppo curerà i contenuti del modulo d’appartenenza: il modulo dedicato al “cinema” produrrà un cortometraggio, quello dedicato alle “news” realizzerà le edizioni del TG, i ragazzi del modulo di “produzione televisiva” organizzeranno i palinsesti e si occuperanno del materiale tecnico (telecamere, studi televisivi, organizzazione delle riprese) mentre il gruppo “social media” curerà la diffusione del canale via web e dei social network correlati. L’innovazione principale è lo stile, più europeo e meno locale, e la proposta formativa che un’esperienza del genere offre all’allievo. La scuola potrà così realizzare un contenitore fresco, inedito e innovativo, interamente realizzato da “contenuti” inediti dei ragazzi stessi seguiti dagli esperti del settore che cureranno la didattica dei moduli.

“Broadcasting School” è il progetto innovativo per eccellenza, guida l’allievo attraverso le nuove comunicazioni, il digitale, lo studio delle teorie dei mass media, della prossemica scenica, del giornalismo, della sceneggiatura, della produzione televisiva, della recitazione. Ad uno sguardo più profondo, questo progetto proietta i ragazzi verso un’esperienza di “lavoro di gruppo” di tipo aziendale, li responsabilizza e li forma come individui e come collettività che crea e produce.

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di età compresa tra i 13 e i 18 anni. Per quanto riguarda gli istituti superiori di secondo grado, pur essendo applicabile a qualsiasi indirizzo, il progetto è rivolto soprattutto a quelli di orientamento tipo tecnico, artistico e umanistico. È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 25 per modulo. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

I ragazzi saranno di fronte ad una vera e propria produzione teatrale curandone tutte le fasi, dal testo alla messa in scena, dalla recitazione alla scenografia. Gli allievi saranno guidati attraverso lezioni di approfondimento di tecniche nei diversi settori professionali.

Fasi realizzative

Descrizione dell’articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Il progetto vive grazie alla connessione automatica dei 4 moduli. Il gruppo di “produzione televisiva” indicherà una linea redazionale da seguire con una programmazione precisa di news e contenuti cinematografici, realizzerà un piano di lavorazione, organizzerà luoghi e date delle riprese e gestirà il palinsesto. I moduli di “cinema” e “news” lavoreranno sulla scrittura e la produzione dei propri prodotti, preoccupandosi solo del lato creativo e non organizzativo. Il gruppo di “social media” poi veicolerà i contenuti per il pubblico del web gestendo la Web TV della scuola, i social network per la diffusione del materiale e la comunicazione grafica.

Broadcasting school

La televisione al servizio della cultura

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto può essere articolato in nell'unica modalità di fruizione di 120 ore divise per i 4 moduli (30 ore per modulo). Solo con la cooperazione dei 4 moduli la Web TV sprigiona tutto il suo potenziale, creando contenuti e diffondendoli al meglio.

Modulo 1	News	30 ore
Modulo 2	Cinema	30 ore
Modulo 3	Produzione Televisiva	30 ore
Modulo 4	Social Media	30 ore

Possibilità di conversione in progetto di alternanza scuola-lavoro. Gli incontri saranno distribuiti venendo incontro alle preferenze dei docenti.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web. Il progetto sarà gestito da 4 esperti: un regista per "cinema", un giornalista per "news", un esperto autore per "produzione televisiva" e un esperto di nuove comunicazioni per "social media".

Communication agency

Il mondo attraverso gli occhi di un'agenzia di comunicazione

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

In un mondo sempre più immerso nel digitale, la scuola deve offrire la sua proposta formativa in tal senso utilizzando un corso specifico sulle nuove comunicazioni, capace di formare gli allievi nei settori delle nuove professionalità legate alla grafica, al web, al copywriting fino alla comunicazione pubblicitaria.

"Communication agency" guida l'allievo verso un utilizzo sano e produttivo dei nuovi media e lo fa attraverso lezioni pratiche di social media strategy e uno studio storico, sociologico, estetico e linguistico.

Gli allievi formeranno una vera e propria agenzia di comunicazione, con ruoli definiti e competenze specifiche, dal graphic designer al web designer, che promuoverà le attività della scuola e documenterà ciò che accade nel loro contesto.

"Communication" introduce la "scuola del futuro" con allievi capaci di immergersi nel mondo dei "nuovi mestieri della comunicazione" come il copywriter o il social media manager. Inoltre la scuola stessa avrà modo di produrre le proprie attività e condividere all'esterno con competenze e contenuti di altissima qualità completamente inediti e interni all'istituzione scolastica.

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti della scuola secondaria di secondo grado. I destinatari sono gli allievi delle scuole che vorranno cimentarsi in un'esperienza di grande crescita professionale molto variegata che spazia dalla grafica alla fotografia, dal giornalismo al videomaking.

È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 30 per modulo. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Il gruppo di lavoro sarà attivo nei diversi campi della gestione di una strategia web. I ragazzi parteciperanno a lezioni specifiche su giornalismo, social media, videomaking, copywriting, web e graphic design e fotografia.

In una prima fase verranno fornite le nozioni teoriche di base, come esercizi sul mondo della pubblicità, volti a stimolare la creatività ed il lavoro di squadra. La seconda fase prevede la messa in pratica di tali nozioni, passando all'utilizzo dei maggiori programmi di sviluppo grafico, quali Photoshop e Illustrator. Gli allievi creeranno quindi, in una terza fase, vere e proprie campagne pubblicitarie, spaziando da temi di sensibilizzazione sociale a comunicazioni ufficiali per la scuola. Verranno realizzati manifesti e spot pubblicitari, campagne virali on-line ed offline.

Di fondamentale importanza sarà la documentazione, che i ragazzi stessi, impareranno a "postare" sui social network più diffusi, diventandone così padroni del linguaggio e non utenti passivi.

Communication agency

Il mondo attraverso gli occhi di un'agenzia di comunicazione

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Il progetto può essere articolato in diverse modalità di fruizione; corso Fast di 30 ore, corso Intro di 60 e corso Pro di 90 ore.

Il prodotto finale cambia rispetto al numero di ore del corso scelto. Gli incontri saranno distribuiti venendo incontro alle preferenze dei docenti.

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

Le parole della costituzione

Scoprire le radici della nostra storia

Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici

Descrizione di finalità e contenuti del progetto evidenziando i principali obiettivi specifici perseguiti

La realizzazione di un prodotto audiovisivo in forma di spot pubblicitario che abbia per tema i principali articoli della Costituzione Italiana, con il contributo attivo degli studenti in ogni sua fase: dall'ideazione, alla scrittura, alle riprese davanti e dietro la telecamera. Per la buona riuscita del prodotto è necessaria la collaborazione reciproca degli studenti, che quindi si troveranno ad applicare, con le dovute indicazioni, i principi di base della costituzione stessa. Realizzare uno spot implica inoltre la più completa comprensione dell'oggetto a cui si riferisce (in questo caso i singoli articoli), per poter ideare uno slogan efficace, recitarlo correttamente, presentare il montato nella forma più consona al messaggio che si vuole esprimere.

Destinatari

Individuazione della natura e il numero dei destinatari evidenziando le motivazioni di coinvolgimento

Il progetto è rivolto agli studenti di scuola Secondaria di primo grado.
È preferibile che il numero di studenti partecipanti non sia superiore a 30 per modulo. È importante formare un gruppo eterogeneo di ragazzi per combinare caratteristiche e peculiarità differenti.

Fasi realizzative

Descrizione dell'articolazione delle attività, i contenuti e i risultati attesi

Le diverse attività saranno sviluppate in 5 incontri da 2 ore ciascuno

1° incontro: colloquio conoscitivo e nozioni di base sul linguaggio multimediale

2° incontro: ideazione e stesura dello spot

3° incontro: lezioni pratiche sulle forme di espressione corporee e verbali

4° e 5° incontro: realizzazione dello spot

Le parole della costituzione

Scoprire le radici della nostra storia

DURATA E ARTICOLAZIONE

Durata del progetto, numero di ore dedicate, aperture settimanali della scuola, numero di uscite, mesi prevalenti.

Le diverse attività saranno sviluppate in 5 incontri da 2 ore ciascuno

1° incontro: colloquio conoscitivo e nozioni di base sul linguaggio multimediale

2° incontro: ideazione e stesura dello spot

3° incontro: lezioni pratiche sulle forme di espressione corporee e verbali

4° e 5° incontro: realizzazione dello spot

BENI E ATTREZZATURE

Tipologia e caratteristiche dei beni necessari alla realizzazione delle attività previste dal modulo

La scuola deve essere dotata di un'aula digitale con computer, proiettore e connessione ad Internet, per poter agire istantaneamente, mettendo in pratica le nozioni teoriche esposte nelle diverse lezioni direttamente sul web.

grazie!